Half Life 2

FPS

Apa yang terjadi setelah ledakan besar di Citadel? Selamatkah Gordon dan Alyx? Anda bisa menemukan jawabannya dalam Half Life 2: Episode One. Tidak seperti seri Star Wars, Episode One di sini bukan menyatakan sebuah *prequel*. Game yang merupakan *standalone expansion*—tidak membutuhkan versi orisinal—ini justru mengambil *setting* persis setelah *ending* dari Half Life 2. Mungkin perlu diketahui bahwa judul game ini sebelumnya adalah Half Life 2: Aftermath. Namun, rencana Valve untuk merilis trilogy Half Life 2 membuat judul seri pertama ini diganti menjadi Episode One.

Sebagai sebuah expansion, Episode One tidak memberikan sesuatu yang baru. Lokasi tetap berada di Citadel dan City 17 yang kini telah menjadi reruntuhan, bahkan jenis senjata pun tidak bertambah. Kabar baiknya, Anda tetap memerankan Gordon Freeman. Perubahan justru lebih terasa pada *gameplay*-nya. Peran Alyx kini jadi lebih banyak. Hampir di sepanjang permainan Alyx akan menemani Gordon, baik sebagai teman yang bisa diandalkan maupun—kadang—beban yang merepotkan saat pertempuran.

Pertempuran menjadi fokus utama game ini. Tidak ada lagi sesi kendaraan maupun penjelajahan area. Setelah *chapter* awal, Gordon dan Alyx praktis akan langsung berhadapan dengan musuh tangguh. Serbuan musuh tak hanya satu jenis dalam satu waktu, namun sekaligus beberapa jenis musuh mulai dari *headcrab, zombie, combine*, hingga *zombie-combine*. Bahkan Antlion pun kini tak bisa Anda kendalikan lagi, sehingga kemunculannya menjadi momok lain yang menakutkan.

Di luar itu, perubahan lain terjadi pada grafik. Konon Valve telah menggunakan tata cahaya *High Dynamic Range* (HDR) pada Half Life 2: Episode One. Pencahayaan menjadi lebih realistis, dan membuat grafik yang sebelumnya sudah sangat bagus menjadi semakin mengesankan. Tentu saja potensi ini hanya bisa dimanfaatkan sepenuhnya apabila Anda memiliki sistem PC yang memadai. Namun jangan khawatir, Half Life 2: Episode One tetap *hardware-friendly*. Sistem lama yang Anda gunakan saat memainkan Half Life 2, tetap dapat digunakan dengan baik untuk game ini.—*Jossi Saputra*

Peran Alyx kini jauh lebih banyak dibanding sebelumnya dan menambah elemen *gameplay*.

DATA TEKNIS

Perusahaan	Sierra/Valve; Ep1.half-life2.com
Kebutuhan Minimum	Windows 98SE/Me/2000/XP; PIII 800 MHz; 256 MB RAM; DirectX 8.1 compatible 3D Accelerated VGA Card w/ 32MB; 2.96 GB Harddisk space.
Multiplayer	LAN, Internet.
Plus	HDR, alur cerita yang berkesinambungan, penyempurnaan pada *gameplay*.
Minus	Durasi agak pendek, tak banyak perubahan dibanding Half Life 2.
KONTROL	
W,A,S,D	Movement
Left Mouse Button	Primary Attack
Right Mouse Button	Secondary Attack
Space	Jump
Ctrl	Duck
E	Use Item
Shift	Sprint (Move Quickly)
Alt	Walk (Move Slowly)
R	Reload
Z	Suit Zoom

PENILAIAN

	%0 20 40 60 80 100	Nilai Max	Nilai Test	Dalam %
Grafik		30	28	93%
Gameplay		40	35	88%
Suara		20	19	95%
Fitur		10	9	90%

TOTAL NILAI EVALUASI (MAKS. 100=100%) **91 = 91%**

Rise & Fall: Civilizations at War

On the DVD
PC Media
Demo

STRATEGY

Ide bagus dan inovatif saja sering kali tidak cukup. Kata kunci yang menentukan keberhasilan adalah bagaimana proses implementasinya. Rise and Fall: Civilization at War menjadi salah satu contoh bagaimana ide yang bagus tidak didukung implementasi yang baik.

Rise and Fall: Civilization at War adalah gabungan antara game *real-time strategy* (RTS) dan *action*. Konsepnya cukup menarik karena menyatukan beberapa peradaban besar yang pernah ada dalam satu rentang waktu. Semakin menarik karena game ini mencatut beberapa nama besar dalam sejarah. Anda bisa memainkan baik Alexander maupun Cleopatra dalam dua *campaign* yang tersedia dalam mode *single player*.

Rise and Fall menuntut *resources* yang relatif sedikit dibanding game sejenis, yakni hanya *wood, gold*, dan *glory*. Poin glory mirip *experience*. Poin ini memungkinkan Anda meng-*upgrade* hero maupun unit pasukan. Permainan cukup menyenangkan, setidaknya saat Anda membangun kota dan pasukan.

***Mode hero*, memungkinkan Anda mengontrol hero dalam perspektif orang ketiga.**

Namun, tidak demikian saat penyerangan. Tembok benteng lawan ternyata terlalu kokoh untuk dihancurkan. Anda hanya bisa memanjatnya dengan tangga, tetapi inipun tak mudah. Beberapa *catapult* di atas benteng dapat menghancurkan seluruh pasukan sebelum bisa mendekati benteng. Bahkan ketika pasukan berhasil naik ke atas sekalipun, catapult ini bisa berubah arah dan menembaki pasukan Anda yang berada di atas benteng mereka sendiri! Luar biasa.

Keganjilan ditemui pula dalam mode hero. Mode ini memungkinkan Anda mengontrol hero dalam perspektif orang ketiga, layaknya sebuah game action *adventure*. Ide ini sebenarnya juga cukup menarik, sayangnya Midway agak terlalu antusias. Tugas yang diberikan bagi sang hero cenderung membuat frustrasi. Hal ini diperburuk oleh adanya *bug* pada grafik. Sebagai contoh, panah lawan yang bisa menembus tembok dan mengenai hero Anda. Akibatnya, impresi sesaat akan kualitas grafik yang detail seolah buyar begitu saja. —*Jossi Saputra*

DATA TEKNIS

Perusahaan	Midway /Stainless Steel Studio; www.riseandfallgame.com
Kebutuhan Minimum	Windows 2000/XP; P4 1.5 GHz; 512 MB RAM; DirectX 9.0c; 64 MB Direct3D compatible video card; 3 GB Harddisk space.
Multiplayer	LAN, Internet.
Plus	Pertempuran laut.
Minus	*Gameplay* serba tanggung, *bug* pada grafik, *Mode hero* yang berlebihan.

KONTROL

LmouseButton	Select
RMouse Button	Move
Q	Hero Mode
W, A, S, D	Movement (Hero Mode)
LMouse Button	Attack (Hero Mode)
RMouse Button	Secondary Attack (Hero Mode)

PENILAIAN

	Nilai Max	Nilai Test	Dalam %
Grafik	30	25	83%
Gameplay	40	28	70%
Suara	20	11	55%
Fitur	10	9	90%

TOTAL NILAI EVALUASI (MAKS. 100=100%) **73 = 73%**

Heroes of Might and Magic V

Heroes Might and Magic V mengisahkan usaha Ratu Isabel menyelamatkan Nicolai, suaminya. Sayangnya Isabel menghalalkan berbagai cara demi mencapai tujuannya. Termasuk bersekutu dengan seorang Necromancer untuk menghidupkan kembali Nicolai.

Jossi Saputra

Misi kelima dari *Haven campaign* mengharuskan Anda menggali. Menggali butuh satu hari penuh dan hanya bisa dilakukan pada permulaan hari.

Heroes of Might and Magic V terdiri dari enam faksi, yakni Haven (Knight), Inferno (Demon Lord), Necropolis (Necromancer), Dungeon (Warlock), Sylvan (Ranger), dan Academy (Wizard). Dalam mode *single player*, Anda akan memainkan setiap faksi dalam 5 misi, sehingga total terdapat 30 misi.

Alur cerita yang menarik dan berkesinambungan, membuat game ini enak dimainkan. Strategi umum game ini adalah jangan terlalu lama menjelajah peta. Metode permainan yang tidak linear membuat kami tidak menurunkan *walkthrough*, melainkan hanya strategi. Semoga membantu.

Strategi

Menaklukkan lawan akan lebih mudah seandainya Anda mengetahui kekuatan lawan dan diri sendiri. Optimalkan *skill* unik yang dimiliki hero Anda.

I. Skill Primer Heroes

a. Training (Knight)

- Basic Counterstrik: Meng-upgrade pasukan. Hanya berlaku dalam kota Haven dan bila Training Ground telah dibangun. Damage saat serangan balik (*retaliation*) meningkat 5%.
- Advanced Counterstrike: Idem, 10%.
- Expert Counterstrik: Idem. Idem, 20%.
- Ultimate Counterstrike: Idem, 25%
- Benediction: Meningkatkan sementara

Misi kelima *Haven Campaign* mengharuskan Anda menemukan Tear of Asha yang terpendam. Tebak lokasinya berdasarkan *puzzle map* yang didapat dari setiap "tugu".

Jelajahi Dungeon. Lokasi tertentu yang punya rintangan berupa *gate* yang sulit ditembus biasanya juga punya jalan pintas dari Dungeon.

morale, attack, dan *defense unit*.

- Expert Trainer: Biaya *training* berkurang 10% dari normal, tapi harus berada dalam kota dan Training Ground telah dibangun.
- Retaliation Strike: Menjaga unit pasukan terpilih untuk satu turn dengan menimbulkan *damage* langsung ke setiap musuh yang menyerang unit tersebut.
- Unstoppable Charge: Retaliation Strike menghasilkan 3X damage. Butuh skill seperti Spoils of War (Luck), Retaliation Strike (Training), Death March (Logistics), Refined Mana (Light Magic).

b. Gating (Demon Lord)

- Basic Gating: Imps dan Demons dapat mengirim bantuan ke arena. Setiap unit hanya bisa *gating* sekali untuk setiap pertempuran. Jumlah unit bantuan 25% dan akan hilang setelah pertempuran usai.
- Advanced Gating: Imps, Demon, Hell Hound dan Succubi (dan versi upgradenya). Unit bantuan meningkat 30%.
- Expert Gating: Semua unit kecuali Devil dan Arch Devil. Unit bantuan jadi 35%.
- Ultimate Gating: Semua unit. Unit bantuan meningkat 40 %.
- Consume Corpse: Memakan mayat untuk mengembalikan mana.
- Hellfire: Semua unit mendapat 30% kesempatan menghasilkan *fire damage* saat menyerang.
- Mark of the Damned: Menghukum unit yang ditandai, jika ia menyerang, retaliate, atau melepas spell.
- Urgash's Call: Gating cepat. Butuh skill seperti Teleport Assault (Logistics), Dead Man's Curse (Luck), Power of Speed (Attack).

c. Necromancy (Necromancer)

- Basic Necromancy: Membangkitkan 5% mayat musuh menjadi Skeleton.
- Advanced Necromancy: Idem, 10%.
- Expert Necromancy: Idem, 15%.
- Ultimate Necromancy: Idem, 20%.
- Banshee Howl: Semua unit musuh hidup (bukan undead) mendapat pengurangan morale, dan luck sebesar -1, serta intiative sebesar -10%.
- Eternal Servitude: Membangkitkan unit yang tewas setelah pertempuran.
- Skeleton Archers: Membangkitkan Skeleteon Archer dan bukan Skeleton (berlaku untuk semua tingkat Necromancy).
- Howl of Terror: Morale musuh berkurang -6. Butuh skill Power of Speed (Attack), Silent Stalker (Logistics), Corrupted Soil (Dark Magic), Banshee Howl.

d. Elemental Chains (Warlock)

- Basic Irresistible Magic: Mereduksi perlindungan magic, menimbulkan damage spell 20%, dari normal terhadap unit yang resistan.
- Advanced Irresistible Magic: Idem, 40%.
- Expert Irresistible Magic: Idem, 50%.
- Ultimate Irresistible Magic: Idem, 75%.
- Dark Ritual: Melakukan ritual untukmemulihkan mana. Hanya bisa dilakukan pada permulaan hari.
- Elemental Vision: Melihat elemen unit musuh dan spell Destructive Magic-nya.
- Empowered spells: Semua spell menimbulkan damage 50% lebih besar, tapi konsumsi mana meningkat dua kalinya.
- Rage of the Elements: Damage akibat efek chain menjadi dua kali lipat. Namun butuh skill seperti Plague Tent (War Machines), Tear of Asha Vision (Luck), Wizard's Reward (Enlightenment).

e. Avenger (Ranger)

- Basic Avenger: Memilih 1 unit musuh dari Guild Avenger di setiap kota Sylvan. Semua unit mendapat 40% kesempatan menghasilkan *critical hit* atas unit musuh tadi, dan damage 2X lipat. Namun, sebelumnya *ranger* harus membantai dua populasi dari unit yang dimaksud.
- Advanced Avenger: Idem, 2 unit.
- Expert Avenger: Idem, 3 unit.
- Ultimate Avenger: Idem, 4 unit.
- Deadeye Shot: Menghasilkan damage 3X dari levelnya (Ranger). Jika unit yang dimaksud adalah yang dipilih maka damage berlipat ganda.
- Imbue Arrow: Serangan panah akan diikuti spell curse. Mengonsumsi mana.
- Rain of Arrows: Menyerang semua musuh yang terpilih. Menimbulkan damage 3 kali dari level damage normal.
- Nature's Luck: Setiap unit pasukan selalu mendapat luck saat menyerang. Butuh skill seperti Flaming Arrows (Attack), Dead Man's Curse (Luck), dan Stand Your Ground (Defense).

f. Artificer (Wizard)

- Basic Artificer: Menciptakan level pertama *creature equipment*.

Misi kelima dari Inferno Campaign tidak memungkinkan kapal laut menembus kabut. Anda harus menyusuri setiap pulau dan menjelajah *dungeon* yang ada untuk menemukan alurnya.

Mengefektifkan *skill* membuat kemampuan hero Anda lebih optimal. Meski demikian, kemenangan juga sangat dipengaruhi jumlah dan kekuatan unit pasukan.

- Advanced Artificer: Level kedua.
- Expert Artificer: Level ketiga.
- Ultimate Artificer: Mengurangi separuh biaya membuat creature equipment.
- Consume Artifact: Mengonsumsi artifak hero Anda lainnya untuk mendapat mana selama pertempuran.
- Magic mirror: Setiap damage atau spell curse yang dilepas musuh terpantul secara random ke sasaran yang lain, termasuk ke unit musuh sendiri.
- Mark of the Wizard: Menyebabkan target yang ditandai menerima efek berlipat saat mendapat serangan spell. Bahkan semua spell yang ditujukan ke unit lain juga akan mengenainya.
- Arcane Omniscience: Semua spell yang ada akan tertulis dalam buku spell sang hero (wizard). Wizard bisa melepas setiap spell dalam level *expert*. Butuh skill seperti Erratic Mana (Sorcery), Wall of Fog (Summoning Magic), Graduate (Enlightenment), Cold Steel (Attack).

II. Daftar Skill & Abilities Heroes

Keterangan: Tanda panah dan warna menunjukkan abilities yang menjadi satu kesatuan dan merupakan upgrade dari abilities sebelumnya. Ia juga kadang butuh *abilities* lain dari skill yang berbeda.

a. Knight

a.1. Training
Benediction, Expert Trainer, Retaliation Strike →Unstoppable Charge [+Spoils of War (Luck)+Death March (Logistics)+Refined Mana (Light Magic)].

a.2. Attack
Archery, Battle Frenzy, Tactics→Retribution [butuh Expert Trainer (Training)]→Power of Speed [+Weakening Strike (Dark Magic)+Last Stand (Defense)].

a.3. Dark Magic
Master of Curses→Fallen Knight→Weakening Strike [+Aura of Swiftness (Leadership)], Master of Mind, Master of Pain

a.4. Defense
Evasion, Protection, Vitality→Stand Your Ground→ Last Stand [+Aura of Swiftness (Leadership)].

a.5. Destructive Magic
Master of Fire →Fiery Wrath [+ Expert Trainer (Training)], Master of Ice, Master of Storms

a.6. Enlightenment
Arcane Intuition, Intelligence, Scholar →Graduate→Wizard's Reward.

a.7. Leadership
Diplomacy, Estates, Recruitment→Divine Guidance [+Retaliation Strike (Training)] →Aura of Swiftness [butuh Benediction (Training)].

a.8. Light Magic
Master of Abjuration, Master of Blessings → Guardian Angel→Refined Mana [+ Benediction (Training)], Master of Wrath.

a.9. Logistics
Navigation, Pathfinding→Familiar Ground →Death March [+ Expert Trainer (Training)], Scouting.

a.10. Luck
Magic Resistance, Resourcefulness→Tear of Asha Vision→Spoils of War [+Wizard's Reward (Enlightenment)], Soldier's Luck.

a.11. Sorcery
Arcane Training→ Arcane Excellence [+ Benediction (Training)], Magic Insight, Mana Regeneration.

a.12. Summoning Magic
Master of Conjuration→Elemental Balance [+Expert Trainer (Training)], Master of Earthblood, Master of Life.

a.13. War Machines
Ballista→Triple Ballista [+Retaliation Strike (Training)], Catapult, First Aid.

b. Demon Lord

b.1. Gating
Consume Corpse, Hellfire, Mark of the Damned→Urgash's Call [+Teleport Assault (Logistics)+Dead Man's Curse (Luck)+Power of Speed (Attack)].

b.2. Attack
Archery, Battle Frenzy→Excruciating Strike [+Mark of the Damned (Gating)]→ Power of Speed, Tactics.

b.3. Dark Magic
Master of Curses, Master of Mind→Dark Renewal [+Weakening Strike (Dark Magic)], Master of Pain → Weakening Strike [butuh Mark of the Damned (Gating)].

b.4. Defense
Evasion→Hellwrath [+Hellfire (Gating)] →Stand Your Ground, Protection, Vitality

b.5. Destructive Magic
Master of Fire→Searing Fires [+Hellfire (Gating)], Master of Ice, Master of Storms →Mana Burst [+Arcane Brillance (Sorcery)+Hellfire (Gating)].

b.6. Enlightenment
Arcane Intuition, Intelligence, Scholar→

Beberapa *skill* memiliki *abilities* turunannya. Dengan mengacu pada daftar yang telah dijelaskan semoga Anda bisa menentukan skill dan abilities yang diambil sehingga tak sia-sia.

Beberapa unit memiliki abilities khusus saat pertempuran, seperti Imperial Griffin di gambar ini. Untuk mengaksesnya, tekan icon helm di kanan bawah layar.

Arcane Exaltation→Dark Revelation

b.7. Leadership

Diplomacy, Estates, Recruitment→Gate Master.

b.8. Light Magic

Master of Abjuration→Fire Resistance [+Hellfire (Gating)], Master of Blessings, Master of Wrath

b.9. Logistics

Navigation, Pathfinding→Swift Gating→Teleport Assault [+Consume Corpse (Gating)], Scouting.

b.10. Luck

Magic Resistance, Resourcefulness, Soldier's Luck→Swarming Gate→Dead Man's Curse [+Dark Renewal (Dark Magic)].

b.11. Sorcery

Arcane Training, Magic Insight, Mana Regeneration→Soulfire [+Consume Corpse (Gating)]→Arcane Brillance [+Elemental Balance (Summoning Magic)].

b.12. Summoning Magic

Master of Conjuration→Fire Warriors→Elemental Balance [+Tremors (War Machines)], Master of Earthblood, Master of Life.

b.13. War Machines

Ballista, Catapult→Brimstone Rain →Tremors [+Mark of the Damned (Gating)], First Aid.

c. Necromancer

c.1. Necromancy

Banshee Howl→Howl of Terror [+Power of Speed (Attack)+Silent Stalker (Logistics)+Corrupted Soil (Dark Magic)], Eternal Servitude, Skeleton Archers.

c.2. Attack

Archery, Battle Frenzy→Cold Steel→ Power of Speed [+Eternal Servitude (Necromancy)], Tactics.

c.3. Dark Magic

Master of Curses→Spirit Link→Corrupted Soil [+Dark Revelation (Enlightenment)], Master of Mind, Master of Pain

c.4. Defense

Evasion, Protection→ Chilling Bones → Resistance [+Skeleton Archers (Necromancy)], Vitality.

c.5. Destructive Magic

Master of Fire, Master of Ice→Cold Death →Secrets of destruction [+ Arcane Excellence (Sorcery), Master of Storms.

c.6. Enlightenment

Arcane Intuition, Intelligence, Scholar→Lord of the Undead→Dark Revelation [+ Skeleton Archers (Necromancy)].

c.7. Leadership

Diplomacy, Estates, Recruitment→Herald Of Death.

c.8. Light Magic

Master of Abjuration, Master of Blessings→Twilight, Master of Wrath.

c.9. Logistics

Navigation, Pathfinding→Death March→Silent Stalker, Scouting.

c.10. Luck

Magic Resistance, Resourcefulness, Soldier's Luck→Dead Man's Curse [+Banshee Howl (Necromancy)].

c.11. Sorcery

Arcane Training, Magic Insight→Boneward →Arcane Excellence [+Eternal Servitude (Necromancy)], Mana Regeneration.

c.12. Summoning Magic

Master of Conjuration, Master of Earthblood, Master of Life→Haunted Mines→Banish [+Secrets of destruction (Destructive Magic)+Banshee Howl (Necromancy)].

c.13. War Machines

Ballista, Catapult, First Aid→Plague Tent.

d. Warlock

d.1. Elemental Chains

Dark Ritual, Elemental Vision, Empowered spells→Rage of the Elements [+Plague Tent (War Machines) + Tear of Asha Vision (Luck) + Wizard's Reward (Enlightenment)].

d.2. Attack

Archery, Battle Frenzy, Tactics→Power of Speed→Retribution [+Empowered spells (Elemental Chains)].

d.3. Dark Magic

Master of Curses, Master of Mind→Dark Renewal, Master of Pain.

d.4. Defense

Evasion, Protection→Resistance [+Power of Endurance (Defense)], Vitality→Power of Endurance.

d.5. Destructive Magic

Master of Fire, Master of Ice, Master of Storms→Secrets of destruction [+Dark Ritual (Elemental Chains)]→Mana Burst [+ Retribution (Attack)].

d.6. Enlightenment

Arcane Intuition→Dark Revelation→Wizard's Reward [+Elemental Vision (Elemental Chains)], Intelligence, Scholar.

d.7. Leadership

Diplomacy, Estates, Recruitment→Aura of Swiftness.

d.8. Light Magic

Master of Abjuration, Master of Blessings,

Jangan sungkan untuk merekrut hero baru. Meski berlevel rendah, tapi bila dijejali dengan unit yang cukup banyak dan tangguh, Ia juga bisa sangat membantu.

Jika memiliki hero lebih dari satu Anda bisa saling mempertukarkan unit pasukan, dan artifak. Pertukaran ini akan berguna bila hero utama tak sempat untuk kembail ke kota.

Master of Wrath→ Refined Mana→ Twilight [butuh Dark Ritual (Elemental Chains)].

d.9. Logistics
Navigation, Pathfinding, Scouting →Teleport Assault→ Death March [+Dark Ritual (Elemental Chains)].

d.10. Luck
Magic Resistance, Resourcefulness, Soldier's Luck→Warlock's Luck→Tear of Asha Vision [+Death March (Logistics)].

d.11. Sorcery
Arcane Training, Magic Insight, Mana Regeneration→Erratic Mana→ Counterspell [+ Mana Burst (Destructive Magic)+Resistance (Defense)].

d.12. Summoning Magic
Master of Conjuration→ Exorcism, Master of Earthblood, Master of Life.

d.13. War Machines
Ballista, Catapult→Tremors→Plague Tent, First Aid.

e. Ranger

e.1. Avenger
Deadeye Shot, Imbue Arrow, Rain of Arrows→ Nature's Luck [+Flaming Arrows (Attack)+Dead Man's Curse (Luck)+Stand Your Ground (Defense)].

e.2. Attack
Archery, Battle Frenzy→Nature's Wrath→ Flaming Arrows [+Deadeye Shot (Avenger)], Tactics.

e.3. Dark Magic
Master of Curses, Master of Mind, Master of Pain→Corrupted Soil→Seal of Darkness [+Imbue Arrow (Avenger)].

e.4. Defense
Evasion, Protection, Vitality→Last Stand→ Stand Your Ground [+Familiar Ground (Logistics)].

e.5. Destructive Magic
Master of Fire→Mana Burst→Secrets of destruction [+Imbue Arrow (Avenger)], Master of Ice, Master of Storms

e.6. Enlightenment
Arcane Intuition→Know Your Enemy→ Arcane Exaltation [+ Deadeye Shot (Avenger)], Intelligence, Scholar.

e.7. Leadership
Diplomacy, Estates, Recruitment→Battle Commander.

e.8. Light Magic
Master of Abjuration, Master of Blessings, Master of Wrath → Storm Wind → Fire Resistance [+ Imbue Arrow (Avenger)].

e.9. Logistics
Navigation, Pathfinding, Scouting→Silent Stalker→Familiar Ground.

e.10. Luck
Magic Resistance, Resourcefulness, Soldier's Luck→Elven Luck→Dead Man's Curse [+ Rain of Arrows (Avenger)].

e.11. Sorcery
Arcane Training, Magic Insight, Mana Regeneration→ Arcane Brillance→Counterspell [+Arcane Exaltation (Enlightenment)+Fire Warriors (Summoning Magic)].

e.12. Summoning Magic
Master of Conjuration, Master of Earthblood→Wall of Fog→Fire Warriors [+ Fire Resistance (Light Magic)], Master of Life.

e.13. War Machines
Ballista→Imbue Ballista→Triple Ballista [butuh Rain of Arrows (Avenger)], Catapult, First Aid.

f. Wizard

f.1. Artificer
Consume Artifact, Magic Mirror, Mark of the Wizard→Arcane Omniscience [+Erratic Mana (Sorcery)+Wall of Fog (Summoning Magic)+Graduate (Enlightenment)+Cold Steel (Attack)].

f.2. Attack
Archery→Flaming Arrows→Cold Steel [+Mark of the Wizard (Artificer)], Battle Frenzy, Tactics.

f.3. Dark Magic
Master of Curses, Master of Mind→Seal of Darkness→Dark Renewal [+Fiery Wrath (Destructive Magic)], Master of Pain.

f.4. Defense
Evasion, Protection→Resistance→Power of Endurance[+Magic mirror (Artificer)], Vitality.

f.5. Destructive Magic
Master of Fire, Master of Ice, Master of Storms→Sap Magic [+Magic mirror (Artificer)]→Fiery Wrath [butuh Mark of the Wizard (Artificer)].

f.6. Enlightenment
Arcane Intuition, Intelligence,Scholar→ Wizard's Reward→Graduate.

f.7. Leadership
Diplomacy, Estates→ Artificial Glory, Recruitment.

f.8. Light Magic
Master of Abjuration→Suppress Light → Refined Mana [+Tremors (War Machines)+Dark Renewal (Dark Magic)], Master of Blessings, Master of Wrath.

f.9. Logistics
Navigation, Pathfinding→March of the Golems→Teleport Assault [+Mark of the Wizard (Artificer)], Scouting.

f.10. Luck
Magic Resistance, Resourcefulness→Spoils of War→Tear of Asha Vision [+Consume Artifact (Artificer)], Soldier's Luck.

f.11. Sorcery
Arcane Training→Counterspell→Erratic Mana [+Magic mirror (Artificer)], Magic Insight, Mana Regeneration.

f.12. Summoning Magic
Master of Conjuration→Banish→Wall of Fog [+Mark of the Wizard (Artificer)], Master of Earthblood, Master of Life.

f.13. War Machines
Ballista, Catapult→Remote Control→ Tremors[+Consume Artifact (Artificer)], First Aid. ■

CHEAT

■ Untuk memasukkan kode cheat, Anda harus mengaktifkan *cheat console* terlebih dahulu. Caranya: cari file autoexec.cfg di folder game ini. Buka dengan Notepad. Tambahkan baris perintah berikut sebagai baris terakhir dari file tersebut.

```
setvar dev_console_password =
schwinge-des-todes
```

Hasilnya akan seperti ini:

```
…
…
//Startup
mainmenu
setvar dev_console_password =
schwinge-des-todes
```

Setelah di-*save*, saat bermain tekan tombol tilde (`) untuk menampilkan *cheat console*. Masukkan kode berikut.

KODE	CHEAT
add_all_spells	Mendapat semua spell bagi hero tertentu.
add_gold #	Mendapat gold sebanyak # tapi resources lainnya tidak
add_money #	Semua resources menjadi sebanyak # , kecuali gold yang menjadi sebanyak # dikali 1000.
set_hero_luck_morale X Y	Luck menjadi (X) dan morale menjadi (Y).
add_exp #	Menambah experience sebanyak #